

สารนิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของกลุ่มผู้เล่นเกมส์ Gen Y

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการจัดการมหาบัณฑิต

วันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2567

จก. ร

นายชัยรัฐ อติชัยสุวรรณ

ผู้วิจัย

Ph.D.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยิ่ง คงอาชาภัทร

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

จก.

ธีรพงษ์ ปิณจิตเสถกุล

Ph.D.

กรรมการสอบสารนิพนธ์

Wichita Rattam

รองศาสตราจารย์วิจิตา รักธรรม

Ph.D.

คณบดี

วิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล

Winan W

รองศาสตราจารย์วินัย วงศ์สุวรรณ

Ph.D.

ประธานกรรมการสอบสารนิพนธ์

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y)

FACTORS AFFECTING PURCHASE INTENTION IN GAME PRODUCT OF GENERATION Y

ชัยรัฐ อติชัยสุวรรณ 6450429

กจ.ม.

คณะกรรมการที่ปรึกษาสารนิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญยงค์ คงอาชาภัทร, Ph.D., รองศาสตราจารย์
วินัย วงศ์สุวรรณ, Ph.D., ชีรพงศ์ ปิณจิตเสถิกุล, Ph.D.

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาทัศนคติและปัจจัยที่มีผลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงปริมาณที่เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างอายุไม่เกิน 43 ปี ผ่านช่องทางออนไลน์ จำนวน 260 ชุด มาวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนาและสถิติเชิงอนุมาน ทดสอบสมมติฐานที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

ผลการวิจัยพบว่าลักษณะด้านประชากรศาสตร์ได้แก่ เพศ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ไม่มีผลต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) รวมถึงพบว่าปัจจัยการรับรู้คุณค่าเชิงอรรถประโยชน์ และปัจจัยด้านอิทธิพลทางสังคม มีอิทธิพลทางบวกต่อความตั้งใจในการซื้อสินค้าภายในเกมส์ของผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นวาย (Gen Y) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ความตั้งใจในการซื้อ/ สินค้าภายในเกมส์/ เจนเนอเรชั่นวาย